Ajuda do AppleScript

Noções essenciais

Acerca do AppleScript

À medida que utiliza o Mac, vai deparar-se com tarefas repetitivas. Com o AppleScript, pode escrever scripts e aplicações para automatizar tarefas repetitivas.

O AppleScript é uma linguagem de scripting poderosa e versátil, integrada no OS X. Pode utilizar o AppleScript para criar atalhos, automatizar tarefas repetitivas ou até fazer aplicações personalizadas, que lhe podem poupar bastante tempo. O AppleScript permite-lhe controlar aplicações com características de scripting.

Um script AppleScript consiste em comandos baseados no inglês que efectuam acções em objectos. Alguns exemplos de acções são abrir, fechar ou procurar o nome de. Alguns exemplos de um objecto são um aplicação, uma janela ou uma definição de preferência.

Um script pode controlar uma ou mais aplicações. Por forma a ser possível utilizar scripts numa aplicação, esta tem de definir os termos que pode utilizar nos seus scripts. O OS X é fornecido com várias aplicações que suportam scripts.

Os scripts também podem controlar aplicações através de uma rede, pelo que é possível automatizar tarefas em mais do que um computador.

Na verdade, tem utilizado AppleScript sem se aperceber. Muitas funções do sistema e de aplicações são, na verdade, scripts do AppleScript activados a partir de uma aplicação. Por exemplo, neste sistema de ajudas, sempre que clica numa ligação que abre uma aplicação ou um ficheiro, é um script AppleScript que efectua a acção.

TÓPICOS RELACIONADOS

Funcionamento do AppleScript
Acerca do Editor de AppleScript
Acerca da linguagem AppleScript
Recursos de AppleScript na Internet
Ambiente de desenvolvimento AppleScript Studio

Noções essenciais

Acerca do Editor de AppleScript

O Editor de AppleScript é uma aplicação de scripting fácil de utilizar, com a qual é possível ler, escrever, gravar e guardar scripts de AppleScript.

Eis algumas das funcionalidade do Editor de AppleScript:

- Oferece uma interface unificada e fácil de usar
- Permite procurar e substituir texto em scripts
- Efectua o ajuste automático de instruções longas de script
- Permite-lhe utilizar repetidamente a opção Desfazer

- Oferece scripts através de menus de atalho para uma escrita mais rápida de scripts
- Suporta os serviços das aplicações
- Permite aceder a scripts de aplicações através da paleta da biblioteca
- Oferece-lhe um assistente de scripts para ajudá-lo a completar instruções
- Inclui o histórico do resultado e o histórico do registo de eventos, que permitem examinar o que se está a passar num script

TÓPICOS RELACIONADOS

Acerca da linguagem AppleScript
Ambiente de desenvolvimento AppleScript Studio

Noções essenciais

Criar scripts de AppleScript

Não é necessário ter quaisquer conhecimentos de programação para tirar partido do AppleScript. Na verdade, não precisa de escrever uma única palavra do script. Existem centenas de scripts úteis de AppleScript incluídos com o Mac OS X que pode começar por utilizar, e milhares mais disponíveis na web.

Se quiser aprofundar um pouco mais, pode utilizar scripts já existentes e ajustá-los às suas necessidades com pequenas modificações.

Naturalmente, tirará o partido máximo desta aplicação ao criar os seus próprios scripts. Aprender a escrever um scripts irá permitir-lhe criar ferramentas úteis e automatizações que lhe pouparão muito tempo e que tornarão o trabalho mais produtivo.

Pode modificar ou criar os seus próprios scripts com o Editor de AppleScript, que oferece um ambiente simples para poder escrever scripts. Todos os exemplos apresentados na Ajuda do AppleScript foram criados com o Editor de AppleScript.

- Abra o Editor de AppleScript.

  Escreva na janela do Editor de AppleScript o texto que se segue.

  ```
  say "Bem-vindo ao AppleScript!"
  ```

  Clique em Executar.

TÓPICOS RELACIONADOS

Acerca do Editor de AppleScript
Ambiente de desenvolvimento AppleScript Studio

Noções essenciais

Funcionamento do AppleScript

O AppleScript funciona através do envio de mensagens designadas “eventos Apple”. Ao executar um script, o AppleScript envia eventos Apple para o sistema ou as aplicações que executam os comandos.

Em muitos casos, as aplicações ou o sistema enviam depois um resultado para o AppleScript. Por exemplo, se um script envia um pedido para uma aplicação procurar o nome de um objecto, a aplicação apresenta o nome. Se o comando não puder ser executado, é possível que a aplicação ou o AppleScript apresentem uma mensagem de erro. É possível ver os resultados obtidos no Editor de AppleScript.

De um modo geral, não é necessário ter consciência dos mecanismos dos eventos Apple. O AppleScript efectua todas estas operações em pano de fundo. Apenas precisa de escrever e executar os seus scripts.

TÓPICOS RELACIONADOS

Acerca do AppleScript
Acerca da linguagem AppleScript

Noções essenciais

Acerca dos applets

Um script guardado como aplicação é designado aplicação do AppleScript ou applet. Os applets são automaticamente executados quando abertos, executando os comandos do script. Os applets podem ser pequenas funções contendo apenas alguns comandos ou ser aplicações complexas com centenas de linhas.

Os applets podem ser guardados como editáveis ou apenas para execução. Um applet editável mantém o texto do script, para que possa ser editado e recompilado a qualquer momento. Para editar ou alterar um applet, desloque-o para o ícone do Editor de AppleScript. Quando um script é guardado como sendo apenas para execução, a parte de texto editável é removida e o ficheiro deixa de poder ser editado ou recompilado.

Para editar um applet que tenha sido guardado como editável, abra-o no Editor de AppleScript ou noutra aplicação de edição de AppleScript. Os applets requerem um gestor "on run" que inicie a execução do script quando o applet é aberto.

- Este exemplo mostra um gestor de "on run".

```
on run
        --primeiro comando
        --segundo comando
end run
```

TÓPICOS RELACIONADOS

Acerca dos droplets
Tipos de ficheiros de AppleScript

Noções essenciais

Acerca dos scripts compilados

Um script compilado é um ficheiro de AppleScript em forma editável que é possível ler e editar no Editor de AppleScript ou noutro programa de edição de AppleScript.

Ao abrir um script compilado, este aparece no Editor de AppleScript, mas não executa automaticamente qualquer dos comandos. Isto permite-lhe efectuar alterações ao script sem ter de o executar. Também é possível compilar o script por forma a ler e converter todo o texto em código AppleScript dentro do ficheiro. O script compilado pode ser executado. Os

scripts compilados têm a extensão .scpt.

Quando guarda o ficheiro como script compilado, o texto mantém-se no ficheiro juntamente com o código. Deste modo, pode voltar a editar o script compilado a qualquer momento.

TÓPICOS RELACIONADOS

Acerca dos applets
Acerca dos droplets
Tipos de ficheiros de AppleScript

Noções essenciais

Acerca dos droplets

Um droplet é um script do AppleScript que é executado quando se desloca ficheiros ou pastas para o respectivo ícone. O script executa acções nesses ficheiros ou nessas pastas.

Tal como acontece com os applets, um droplet pode ser guardado como editável ou como apenas para execução. Um droplet editável mantém o texto do script, para que possa ser editado e recompilado a qualquer momento. Para editar ou alterar um droplet, desloque-o para o ícone do Editor de Scripts. Quando um script é guardado como sendo apenas para execução, a parte de texto editável é removida e o ficheiro deixa de poder ser editado ou recompilado.

Os droplets requerem um gestor “on open” que inicie a execução do script quando o droplet é aberto. O gestor “on open” tem um parâmetro que contém uma lista de itens deslocados para o droplet. Uma parte do script do droplet examina a lista e outra parte age sobre os itens. Salvo se o droplet tiver sido concebido para agir apenas sobre um único item, este deve incluir um ciclo “repeat” que iterará todos os itens da lista, efectuando acções sobre cada um dos itens.

- Eis um exemplo de um processador de droplet, com “on open” e uma lista como parâmetro.

```
on open (os_itens_largados)
        --primeiro comando
        --segundo comando
end open
```

TÓPICOS RELACIONADOS

Acerca dos applets
Acerca dos scripts compilados
Tipos de ficheiros de AppleScript

Noções essenciais

Utilizar dicionários de AppleScript

Para descobrir que comandos e objectos pode utilizar para controlar uma aplicação, consulte o dicionário dessa aplicação. Um dicionário contém um conjunto de termos que são compreendidos por uma aplicação.

É possível visualizar o dicionário de uma aplicação no Editor de AppleScript ao seleccionar a aplicação na janela Biblioteca ou ao deslocar o ícone da aplicação para o ícone do Editor de AppleScript.

Os termos num dicionário estão organizados por grupos de termos relacionados, designados por “colecções” (ou "suites").

Os comandos e objectos aparecem em negrito.

---

1. No Editor de AppleScript, seleccione Janela > Biblioteca.
2. Faça duplo clique no nome da aplicação na janela Biblioteca.
3. Seleccione um conjunto.

   São apresentados os termos contidos na colecção e as respectivas descrições.

A linguagem AppleScript está organizada em diferentes categorias:

- Colecções: grupos de termos relacionados. No Dicionário do Editor de AppleScript, as colecções aparecem na primeira coluna, identificadas por uma letra "S" cor-de-laranja.
- Comandos: solicitam uma acção ou um resultado. Os comandos, também referidos como "eventos", aparecem na segunda coluna identificados por uma letra "C" azul (também referido como um evento).
- Classes: os objectos que permitem criar scripts. As descrições das classes apresentam as propriedades e os elementos que existem na classe. As classes aparecem na segunda coluna, identificadas por uma letra "C" lilás.
- Propriedades: objectos que contêm valores. As propriedades aparecem na terceira coluna identificadas por uma letra "P" lilás.
- Elementos: objectos contidos dentro de outros objectos. Por exemplo, um parágrafo pode conter muitas palavras. Os elementos podem aparecer na terceira coluna, identificados por uma letra "E" cor-de-laranja.

TÓPICOS RELACIONADOS

Definições de classes
Definições de comandos
Utilizar o AppleScript para comandar aplicações

ABRIR

Manual da Linguagem AppleScript: Referência sobre os comandos
Manual da Linguagem AppleScript: Referência das classes

Noções essenciais

Resolver problemas

Se tiver um problema ao usar o AppleScript, explore as informações nos seguintes tópicos para conseguir resolver o problema.

Se ocorrer um erro ao clicar em Cancelar numa caixa de diálogo “Escolher da lista”

Se a sua acção para pastas for executada inesperadamente

Se o seu script não reconhecer um disco

Comandos básicos

Definições de classes

A definição de uma classe descreve as propriedades e os elementos de um objecto que suporta scripts. Uma classe pode ser comparada a um substantivo numa frase, e a definição da classe é semelhante à definição de um substantivo no dicionário.

Normalmente, a definição de uma classe num dicionário de AppleScript começa com o termo, a negrito, seguido de uma breve descrição do termo na mesma linha.

Esta descrição é seguida de uma lista de elementos ou objectos que pertencem ao objecto que suporta scripts ou que o compõem. Nem sempre as definições de classes incluem uma lista de elementos, porque alguns objectos que suportam scripts contêm outros objectos que suportam scripts e outros não.

A definição da classe termina com uma lista das propriedades ou qualidades do objecto que suporta scripts e os respectivos valores.

A entrada de uma propriedade começa com o nome da propriedade, seguido de:

- Uma descrição do formato de dados em que o valor da propriedade está armazenado, tal como: "integer" (número inteiro), "point" (uma lista de dois números), "string" (dados textuais) e "Boolean" (verdadeiro ou falso);
- Um indicador de tipo opcional, [r/o], que indica que o valor da propriedade é apenas de leitura (“read-only” - apenas pode ser lido e não pode ser modificado);
- Uma breve descrição da propriedade.

Se um objecto tiver uma forma de plural, é possível fazer referência a mais do que um objecto.

Se um objecto tiver uma lista de elementos, este contém outros objectos. O nome do elemento, que é possível utilizar num script, aparece em negrito. O texto normal descreve como fazer referência ao elemento.

Os objectos podem ter propriedades. Os nomes das propriedades aparecem em negrito. O texto simples descreve o tipo de valor que a propriedade contém como, por ex., uma cadeia. As propriedades podem ser um valor constante ou uma de entre uma lista de constantes. Um script pode obter o valor de uma propriedade e pode definir o valor de uma propriedade, excepto se a propriedade apresentar [r/o] ("read-only": apenas leitura) depois da sintaxe.

TÓPICOS RELACIONADOS

Definições de comandos
Definições de objectos
Comandos de AppleScript
Utilizar dicionários de AppleScript

ABRIR

Manual da Linguagem AppleScript: Referência das classes

Comandos básicos

Definições de comandos

Os comandos são termos em AppleScript que efectuam acções. No dicionário do AppleScript, os comandos são apresentados na coluna do meio e identificados por uma letra “C” azul. A definição de um comando inclui uma breve descrição do que o comando faz e a respectiva sintaxe. A sintaxe é a forma como se escreve o comando num script. A sintaxe pode incluir várias partes.

As palavras em negrito são os termos que se utilizam numa instrução. É necessário escrever estas palavras exactamente como aparecem no dicionário.

As palavras em azul indicam a informação que fornece com os comandos. Por exemplo, poderá identificar um objecto ou uma variável que tenha definido.

Os comandos por vezes têm partes opcionais, que aparecem entre parêntesis. Não precisa de utilizá-los numa instrução.

TÓPICOS RELACIONADOS

Definições de classes
Utilizar dicionários de AppleScript
Definições de eventos
Definições de objectos

ABRIR

Manual da Linguagem AppleScript: Referência sobre os comandos

---

Definições de eventos

A definição de um evento descreve um verbo ou um comando utilizado para aplicar uma acção a um objecto que suporte scripts. Os eventos são as acções ou os verbos que os objectos podem cumprir ou efectuar.

Normalmente uma definição de um evento começa com o termo, seguido de uma breve descrição do termo na mesma linha.

A descrição é seguida de uma lista de parâmetros utilizados na execução do comando. Os parâmetros opcionais são colocados entre parêntesis, enquanto os parâmetros exigidos não.

Cada entrada de parâmetros começa com o nome do parâmetro seguido de uma descrição do formato de dados utilizado com o parâmetro, e termina com uma breve descrição do parâmetro.

A definição de um comando inclui uma breve descrição (o texto sublinhado) do que o comando faz e da respectiva sintaxe. A sintaxe é a forma como se escreve o comando num script. A sintaxe pode incluir várias partes.

As palavras em negrito são os termos que se utilizam numa instrução. É necessário escrever estas palavras exactamente como aparecem no dicionário.

As palavras em texto normal indicam a informação que fornece com os comandos. Por exemplo, poderá identificar um objecto ou uma variável que tenha definido.

Os comandos por vezes têm partes opcionais, que aparecem entre parêntesis. Não precisa de utilizá-los numa instrução.

Os comandos agem sobre objectos. A definição de um objecto apresenta a sintaxe para identificação de um objecto, incluindo o respectivo nome e uma breve descrição (o texto sublinhado). A classe de um objecto determina determinadas características do objecto como, por ex., os comandos que é possível utilizar com o objecto.

TÓPICOS RELACIONADOS

Evento de base de dados
Definições de classes
Definições de comandos
Definições de objectos
Funcionamento do AppleScript

Definições de objectos

Os comandos agem sobre objectos. A definição de um objecto num dicionário do AppleScript apresenta a sintaxe para identificação do objecto, incluindo o respectivo nome e uma breve descrição (o texto sublinhado). A classe de um objecto determina determinadas características do objecto como, por ex., os comandos que é possível utilizar com o objecto.

Se um objecto tiver uma forma de plural, é possível fazer referência a mais do que um objecto.

Se um objecto tiver uma lista de elementos, este contém outros objectos. O nome do elemento, que é possível utilizar num script, aparece em negrito. O texto normal descreve como fazer referência ao elemento.

Os objectos podem ter propriedades. Os nomes das propriedades aparecem em azul negrito. O texto simples azul descreve o tipo de valor que a propriedade contém como, por ex., uma cadeia. As propriedades podem ser um valor constante ou uma de entre uma lista de constantes. Um script pode obter o valor de uma propriedade e pode definir o valor de uma propriedade, excepto se a propriedade apresentar “[r/o]” (read-only - apenas leitura) depois da sintaxe.

TÓPICOS RELACIONADOS

Utilizar o AppleScript para comandar aplicações
Definições de comandos
Definições de classes
Dizer a um objecto o que fazer
Utilizar dicionários de AppleScript

ABRIR

Manual da Linguagem AppleScript: Referência das classes
Manual da Linguagem AppleScript: Propriedades

Declarações condicionais

Uma instrução “if” é um comando que apenas é executado se determinadas condições forem satisfeitas. Cada instrução "if" contém uma expressão booleana que é avaliada como verdadeira ou falsa. Os comandos contidos na instrução “if” são executados apenas se o valor da expressão booleana for verdadeiro. A instrução “if” termina com um “end if”. Por exemplo:

```
if montante_recebido > 100 then
        set nivel_do_membro to "especial"
end if
```

Na instrução acima, se a expressão booleana for verdadeira (o montante recebido é superior a 100), então os comandos dentro da instrução “if” são executados. Se a expressão booleana for falsa, os comandos não são executados.

A instrução “if” também pode ser construída com uma instrução “else”. Esta combinação é conhecida por instrução “if-then-else”. Por exemplo:

```
if montante_recebido > 100 then
        set nivel_do_membro to "especial"
else
```

```
        set nivel_do_membro to "geral"
end if
```

Na instrução acima, se a primeira expressão booleana for verdadeira (o montante recebido é superior a 100), os comandos que se encontram na primeira parte da instrução são executados. Se a primeira expressão booleana for falsa, os comandos da segunda parte da instrução a seguir a “else” são executados.

É possível inserir instruções “if” umas dentro das outras para responderem a várias condições.

Para obter mais informações acerca das instruções “if” em AppleScript, consulte o Manual da Linguagem AppleScript.

TÓPICOS RELACIONADOS

Declarações de repetição
Definições de comandos
Especificar variáveis no AppleScript
Valores constantes

ABRIR

Manual da Linguagem AppleScript - If

Comandos básicos

Declarações de repetição

Pode utilizar as instruções “repeat” para efectuar algumas tarefas várias vezes, com base em condições. Uma instrução “repeat” continua a executar um grupo de instruções em loop até que uma condição seja cumprida e o loop seja abandonado. É possível inserir instruções “repeat” umas dentro das outras para responderem a várias condições.

O AppleScript tem várias instruções “repeat”, que respondem a diversas condições.

repeat (forever)

Repete um ciclo continuamente. Utilize uma instrução “exit” para abandonar o loop.

```
repeat
        -- expressão
        -- espressão
        if (x = 5) then exit repeat
end repeat
```

repeat (número) times

Repete-se o número especificado de vezes.

```
repeat 5 times
        -- expressão
        -- expressão
end repeat
```

repeat while

Repete-se enquanto uma condição especificada for verdadeira.

```
set x to 1
repeat while (x < 5)
        -- expressão
        -- expressão
        set x to (x + 1)
end repeat
```

---

repeat until

Repete-se até uma condição especificada ser verdadeira.

```
set x to 1
repeat until (x = 5)
        -- expressão
        -- expressão
        set x to (x + 1)
end repeat
```

---

repeat with (variável) from (valor_inicial) to (valor_final)

Especifica a variável para o valor_inicial e, em seguida, incrementa a variável após cada passagem pelo ciclo. O "repeat" (repetir) termina quando a variável chega ao valor_final.

```
repeat with x from (5) to (25)
        -- expressão
        -- expressão
end repeat
```

---

repeat with (variável) in (lista)

Especifica a variável para o primeiro elemento da lista. Com cada passagem pelo loop a variável é especificada para o próximo item. A repetição ("repeat") termina quando todos os itens da lista tiverem sido usados.

```
set myList to {234, 342, 681, 874}
repeat with x in minha_lista
        -- expressão
        -- expressão
end repeat
```

Para obter mais informações acerca das instruções "repeat" em AppleScript, consulte o Manual da Linguagem AppleScript.

TÓPICOS RELACIONADOS

Declarações condicionais
Especificar variáveis no AppleScript
Valores constantes

ABRIR

Manual da Linguagem AppleScript - repeat

Valores constantes

Uma constante é uma palavra reservada no AppleScript que contém um valor predeterminado. O AppleScript contém inúmeras constantes que pode utilizar para obter informação acerca de objectos, efectuar comparações ou realizar cálculos aritméticos. As aplicações e outros objectos podem definir as suas próprias constantes. Estas constantes estão definidas nas definições de classes de valores.

Para ver o valor de uma constante, cole o seguinte exemplo no Editor de AppleScript e clique em Executar. Clique em Resultado para visualizar o valor da constante.

O resultado também é uma constante. É a constante de um script referente ao valor apresentado por um comando.

```
get the current date
```

Eis outros exemplos de constantes:

- Constantes aritméticas: pi
- Constantes booleanas: true, false
- Constantes de data e hora: minutes, hours, days, weeks
- Constantes de cadeia de texto: return, space, tab
- Constantes de script: anything, current application, it, me, missing value, my, result

Para obter mais informações acerca das constantes do AppleScript, consulte o Manual da Linguagem AppleScript.

TÓPICOS RELACIONADOS

Especificar variáveis no AppleScript
Definições de objectos
Definições de classes
Definições de eventos

ABRIR

Manual da Linguagem AppleScript - constants

Especificar variáveis no AppleScript

Uma variável é um local criado dentro de um script utilizado para armazenar um valor. Ao criar uma variável, deverá especificar um nome para ela, também designado identificador. Quando um script é executado, pode colocar um valor dentro da variável, aceder ao valor ou modificá-lo. As variáveis apenas duram enquanto os scripts são executados. Quando os scripts fecham, o valor é perdido.

- Estes exemplos mostram como especificar um identificador unívoco e atribuir-lhe um valor.

```
set minha_var to "153"
```

```
set x to "Relatórios Trimestrais"

set x to false
```

Para ver como os valores ficam guardados numa variável, cole estes exemplos no Editor de AppleScript e clique em Executar. Clique em Resultado para visualizar o valor guardado na constante.

Para obter mais informações acerca das variáveis do AppleScript, consulte o Manual da Linguagem AppleScript.

TÓPICOS RELACIONADOS

Valores constantes
Declarações condicionais
Declarações de repetição

ABRIR

Manual da Linguagem AppleScript - variáveis

Comandos básicos

Especificar a localização de uma aplicação

As aplicações no OS X estão agrupadas em “pacotes”. Um pacote é um directório especial que contém as pastas e os ficheiros que compõem a aplicação. Por causa disso, os comandos “path to” e “info for” podem devolver resultados diferentes para a mesma aplicação.

Se utilizar o comando “path to” para uma aplicação, o percurso termina normalmente com “.app”. As extensões de ficheiro podem não ser apresentadas no Finder como parte do nome do ficheiro, apesar disso, pode ainda utilizar as extensões para identificar um ficheiro num script.

Se utilizar o comando “info for” para obter informações sobre uma aplicação, a propriedade Pasta do resultado é normalmente “true” (verdadeiro). Pode obter mais informações sobre o ficheiro e respectivo nome utilizando mais propriedades do resultado como, por exemplo, extensão oculta, nome da extensão ou nome apresentado

TÓPICOS RELACIONADOS

Path to
Info for
Fazer referência a pastas, ficheiros e discos
Choose application
Comandos de scripts para o Finder

Comandos para o Finder

Fazer referência a pastas, ficheiros e discos

O AppleScript permite-lhe agora fazer referência a determinados ficheiros, pastas e discos pelo nome, sem incluir o percurso. O AppleScript consegue identificar a localização de itens como a pasta Documentos, a secretária, a pasta pessoal e o disco de arranque.

- Este exemplo mostra como fazer referência a uma pasta especial, empregando num script o nome dela.

```
set x to the path to the desktop folder
```

TÓPICOS RELACIONADOS

Fazer referência ao Finder nos scripts
Path to
Info for
Comandos de scripts para o Finder

Fazer referência ao Finder nos scripts

Para utilizar comandos do Finder, direccione os comandos para o Finder numa instrução "tell", tal como se direcciona comandos para uma aplicação.

- Eis um exemplo de utilização da instrução "tell" num script. A instrução "tell" direcciona a função "number of windows" para a aplicação "Finder.app".

```
tell application "Finder.app"
        return the number of windows
end tell
```

TÓPICOS RELACIONADOS

Finder
Dizer a um objecto o que fazer
Fazer referência a pastas, ficheiros e discos
Definições de objectos
Comandos de scripts para o Finder

ABRIR

Manual da Linguagem AppleScript - Especificadores de objectos

Comandos de scripts para o Finder

Eis alguns comandos que pode utilizar com o Finder:

activate

Alias file

alias list

Application file

Clean up

Close

Column

computer - object

Container

Copy

Count

Data size

Delete

Desktop window

Desktop

disk

Document file

Duplicate

Eject

Empty trash

Exists

Ficheiro

File information

find

Finder

Janela do Finder

Pasta

Get

icon view options

Information window

Internet location file

Item

List view options

make

move

Moving folder window for

Open

Package

Path to

Preferências

preferences window

print

quit

Fazer referência a pastas, ficheiros e discos

Fazer referência ao Finder nos scripts

reveal

select

set

Sort

trash (lixo)

Update

Window

Comandos normalizados para adições de scripts

As adições de scripts acrescentam muitos comandos úteis, que pode incluir nos scripts.

Adding folder items to

Beep

Choose application

Choose color

Choose file

Choose file name

choose folder

choose from list

Choose URL

Clipboard info

close access

closing folder window for

Current date

Delay

Dialog reply

Display

Display dialog

Do shell script

Download

FTP item

Get eof

Info for

list disks

List folder

Load script

Mount volume

Offset

Open for access

Open location

Opening folder

Path to

POSIX path

Random number

Read

Round

Run script

Say

Componentes de scripting

Set eof

Set the clipboard to

Set volume

Store script

Summarize

System attribute

Time to GMT

Upload

URL

write